Versione dettagliata (sito):
www.nintendo.co.jp/csr/en/

Questa traduzione è stata preparata usando come base la versione in lingua inglese del Resoconto CSR 2021.

RESOCONTO CSR 2021

Contribuire alla realizzazione di una società sostenibile e portare il sorriso sul volto della gente con i prodotti, i servizi e le attività commerciali di Nintendo

Per la salute e la sicurezza di tutte le persone coinvolte

La tutela della salute e la sicurezza degli utenti, dei partner commerciali e dei dipendenti è sempre stata la nostra priorità. In risposta alla diffusione del COVID-19 abbiamo istituito il Disaster Response Commitee (Comitato di risposta alle calamità) con a capo il Presidente. Abbiamo dato vita a diverse iniziative, come la distribuzione di mascherine ai nostri dipendenti e la possibilità di lavorare da casa. Inoltre, tenendo conto del rischio di infezione, abbiamo elaborato un formato online per gli eventi con i consumatori a tutela della loro salute e sicurezza, consentendo loro di non dover rinunciare completamente a manifestazioni e opportunità tanto attese. Nel periodo di lockdown obbligatorio, software come *Ring Fit Adventure* per Nintendo Switch e *Jump Rope Challenge*, un gioco creato da alcuni sviluppatori Nintendo lavorando da casa, hanno dato la possibilità ai nostri utenti di mantenersi attivi e di fare esercizio fisico a casa. Abbiamo inoltre implementato iniziative relative al processo di produzione e distribuzione dei prodotti che hanno consentito di effettuare gli accertamenti in remoto. A fronte della diffusione del COVID-19, è nostra intenzione continuare ad apportare modifiche alla nostra organizzazione aziendale seguendo il principio della flessibilità.

Far sorridere chiunque venga in contatto con Nintendo

Il nostro obiettivo di "far nascere un sorriso sul volto di chiunque entri in contatto con noi" comprende 3 aree di priorità: "il sorriso dei nostri utenti", "il sorriso dei nostri partner di produzione" e "il sorriso dei nostri dipendenti". La promozione di queste tre aree implica una serie di attività e iniziative per le nostre sussidiarie oltreoceano, ma anche azioni coordinate a livello globale. Un esempio è il nostro impegno nella promozione dell'uso dell'applicazione gratuita Filtro famiglia per Nintendo Switch, che aiuta i bambini a divertirsi con i giochi in tutta tranquillità. Per quanto concerne i partner di produzione, considerando l'importanza della difesa dei diritti dell'uomo e i rischi legati al lavoro, condividiamo a livello globale le attività di implementazione del CSR di ciascun paese e continuiamo a consolidare i nostri sforzi in questo settore. Per i nostri dipendenti, ci impegniamo costantemente nel miglioramento dell'ambiente lavorativo e dei relativi sistemi: ciò include il rispetto delle diversità e lo sforzo nel garantire a tutti i dipendenti la possibilità di esprimere al massimo il proprio potenziale, a prescindere da sesso, età, nazionalità, disabilità, orientamento sessuale o identità di genere.

Nintendo ha sempre cercato di ridurre l'impatto ambientale, a partire dallo sviluppo e dal design dei prodotti. Nell'ambito del nostro costante lavoro in questo settore, raccogliamo e pubblichiamo dati relativi al nostro impatto ambientale e alle nostre attività. Negli ultimi anni l'attenzione sulle problematiche ambientali, come il cambiamento climatico e l'inquinamento degli oceani causato dai materiali plastici, è cresciuta di pari passo con i movimenti attivi nella ricerca di soluzioni al problema in un contesto operativo internazionale rappresentato ad esempio dall'Accordo di Parigi. Ci prepariamo ad affrontare il futuro tenendo presente in ogni momento queste sfide ambientali.

Costruire un rapporto di fiducia a lungo termine con gli utenti

Per molti anni abbiamo cercato di costruire e mantenere un rapporto saldo con i nostri consumatori. La fiducia che ripongono in noi è il nostro principale punto di forza. Nintendo è un'azienda che porta il sorriso sul volto delle persone e in quanto tale continuerà a offrire prodotti e servizi originali ai consumatori di tutto il mondo. Ci auguriamo che l'esperienza di intrattenimento unica offerta dalla nostra azienda incoraggerà la comunicazione attraverso le generazioni e oltre i confini, rinforzando il senso di comunità e il legame fra le persone.

Nintendo Co., Ltd.
Amministratore rappresentante e Presidente

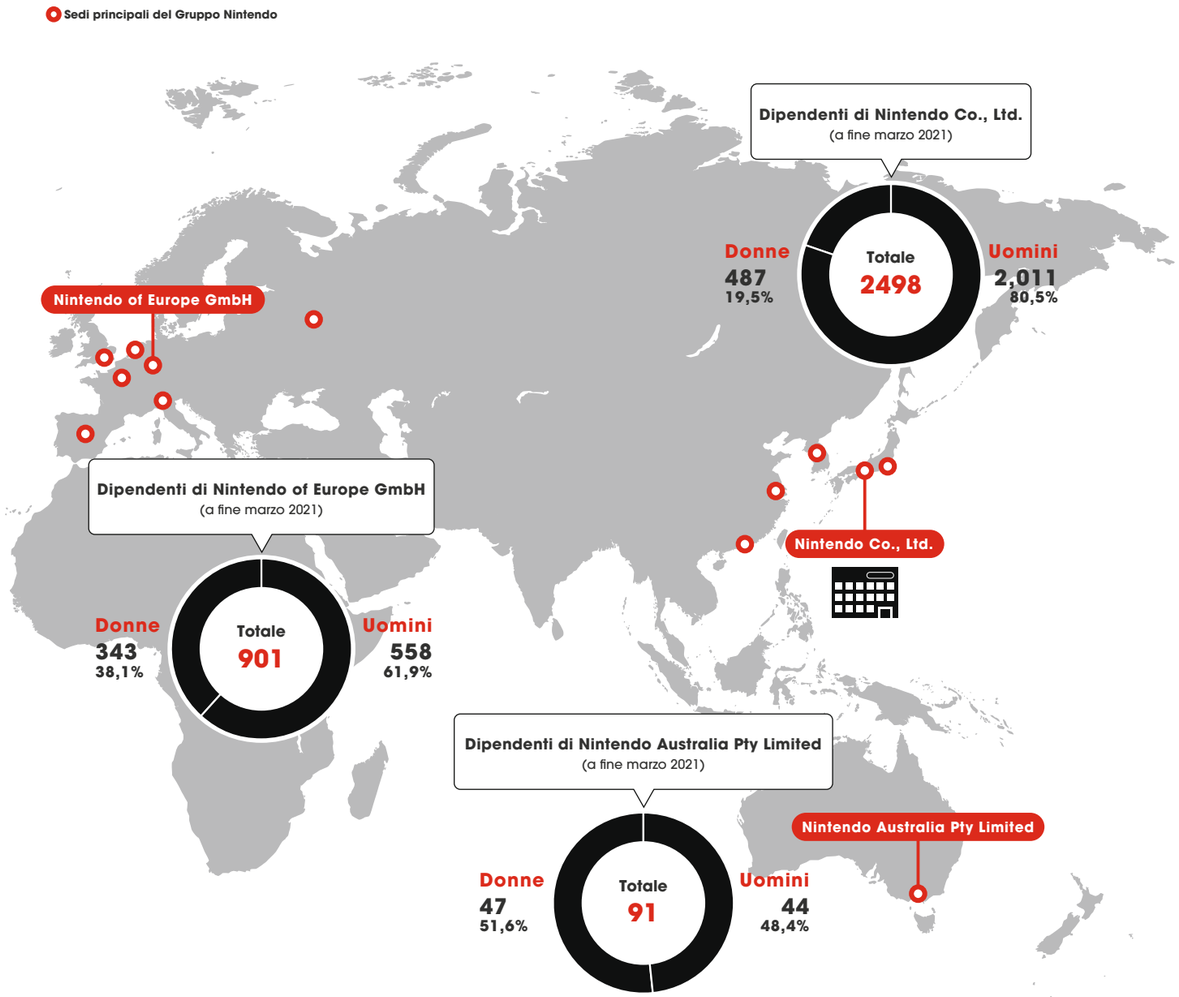
Panoramica sulle attività del Gruppo Nintendo

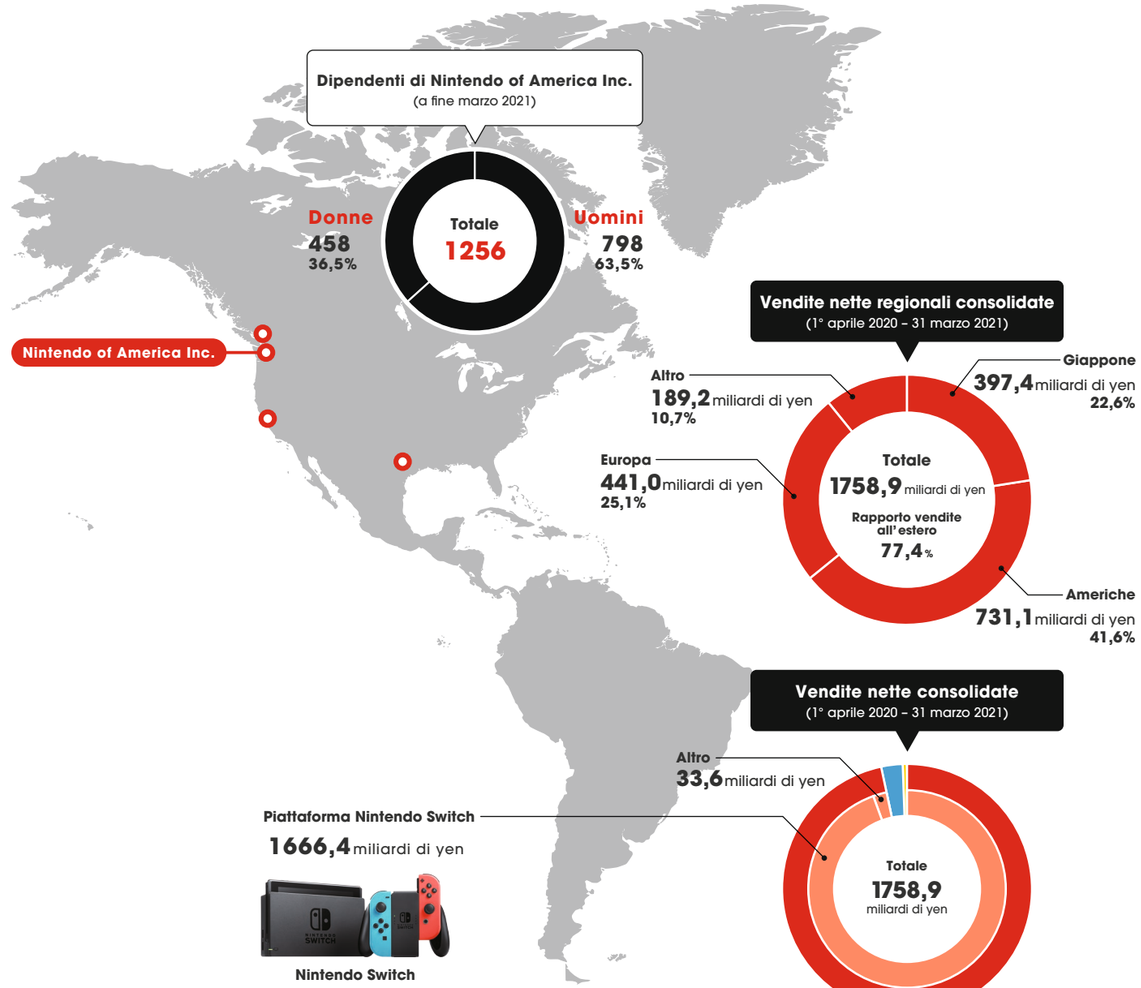
Nelle varie sedi in cui il Gruppo Nintendo opera a livello globale, portiamo ogni giorno un sorriso sul volto di chi lavora con noi.

27 Società controllate (consolidate)

6574 Dipendenti (consolidate)

*Dati di fine marzo 2021





Panoramica Nintendo Co., Ltd.

Sede	11-1 Hokotate-cho, Kamitoba, Minami-ku, Kyoto, Giappone
Fondata nel	settembre 1889
Corporation da	novembre 1947
Capitale	10.065 milioni di yen

Unità vendute nell'anno fiscale 2020

Hardware **28,83** milioni di unità

Software **230,88** milioni di unità

Totale unità vendute

Hardware **84,59** milioni di unità

Software **587,12** milioni di unità

Gestione della Responsabilità Sociale d'Impresa (CSR)

"Portare il sorriso sul volto di chiunque entri in contatto con noi": Nintendo ha ideato un sistema di promozione delle attività di CSR basato sulle aree di priorità attraverso le quali portiamo avanti le nostre iniziative.

Piano a medio termine per la promozione del CSR e sguardo sul futuro

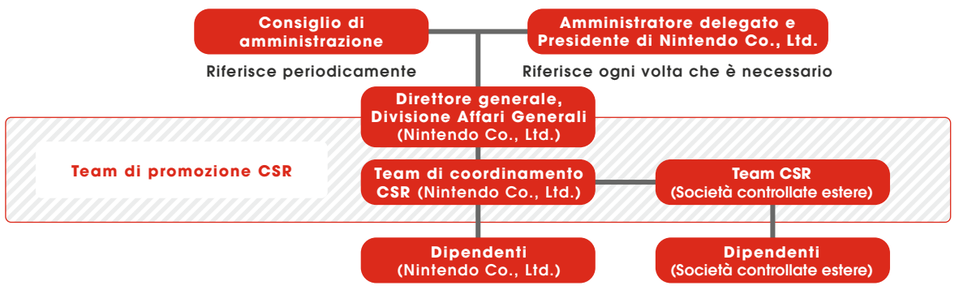
Nell'anno fiscale 2015 abbiamo formulato il piano a medio termine per la promozione del CSR e identificato le aree prioritarie delle nostre attività di CSR. Nell'anno fiscale 2018, abbiamo effettuato una revisione delle attività dei 3 anni precedenti, che ha portato a un miglioramento delle nostre aree prioritarie e a un adeguamento delle iniziative di CSR tenendo conto della situazione sociale attuale. A partire dall'anno fiscale 2021, al fine di rispondere in modo adeguato alle aspettative della società e portare ancora più sorrisi tramite i punti di forza di Nintendo, continueremo a promuovere attività di CSR nell'ambito delle nostre tre aree di priorità: "il sorriso dei nostri utenti", "il sorriso dei nostri partner di produzione" e "il sorriso dei nostri dipendenti". Inoltre, di fronte al crescente interesse della società verso le tematiche ambientali e a sostegno della nostra attività in questo settore, continueremo a espandere i nostri sforzi in questo ambito a livello globale.

Piano a medio termine per la promozione del CSR (per anni fiscali)

Fase 1	2015 - 2017	● Specificare le aree prioritarie ● Istruire i dipendenti di tutta l'azienda sul nostro approccio al CSR ● Decidere e mettere in pratica strategie per aree prioritarie specifiche
Fase 2	2018 - 2020	● Continuare a migliorare nelle aree prioritarie ● Incrementare l'impegno nelle aree di forza di Nintendo
Fase 3	2021 -	● Fare la differenza rispondendo alle aspettative della società e far nascere il sorriso sul volto delle persone tramite iniziative che sfruttano i nostri punti di forza.

Il sistema di promozione del CSR

Per Nintendo Co., Ltd. (Giappone) la promozione del CSR non è responsabilità di un singolo dipartimento, ma qualcosa che deve essere promosso attraverso il lavoro di tutti i dipartimenti nelle aree di loro competenza. A tal fine, nel 2007 abbiamo istituito un team di promozione del progetto CSR per coordinarne e sostenerne le attività. Inoltre, per garantire che le attività di CSR procedano a livello globale, esistono team di promozione del CSR e persone responsabili della promozione all'interno delle nostre principali società controllate. Le informazioni sulle attività in tutto il mondo sono condivise all'interno dei gruppi e, in caso di necessità, è possibile riferire direttamente ai dirigenti di Nintendo Co., Ltd.



Le tre aree prioritarie del Gruppo Nintendo

Portare sorrisi sui volti dei nostri utenti

pagg. 9-10 ▶

Ci adoperiamo costantemente per offrire sorprese e nuove esperienze ai nostri consumatori per un intrattenimento di qualità.

- Ricerca di nuove forme di intrattenimento
- Incoraggiare le generazioni future
- Qualità e sicurezza del prodotto
- Privacy degli utenti

Portare sorrisi sui volti dei nostri partner di produzione

pagg. 11-12 ▶

Promuovere le attività CSR in tutta la catena di produzione ci consente di migliorare le condizioni lavorative presso i siti di produzione dei nostri partner e di conseguenza di ottenere prodotti di qualità superiore che porteranno ancora più sorrisi sul volto dei nostri utenti. Nintendo continuerà a collaborare con i partner commerciali con particolare attenzione alla comunicazione e alla comprensione reciproca, in modo da far sorridere anche tutti coloro che lavorano nelle catene di produzione.

- Ottimizzazione dell'ambiente di lavoro
- Approvvigionamento responsabile dei minerali

Portare sorrisi sui volti dei nostri dipendenti

pagg. 13-14 ▶

Nintendo impiega persone con un'ampia varietà di talenti unici che lavorano per portare un sorriso sul volto di tutti quelli che entrano in contatto con noi. È essenziale che Nintendo, come organizzazione internazionale, si faccia promotrice della consapevolezza dei diritti umani e crei un ambiente lavorativo che stimoli il potenziale dei nostri dipendenti, che sono alla base della nostra competitività.

- Diversità, pari opportunità ed equilibrio tra vita professionale e vita privata
- Un ambiente di lavoro sano e sicuro
- Formazione e sviluppo professionale

Risposta al COVID-19

Un fattore di grande importanza per noi sono la salute e la sicurezza di tutti coloro che hanno un interesse nella nostra azienda, a partire dai nostri utenti. Per questo motivo ci impegniamo nell'implementazione di una grande varietà di misure in risposta alla pandemia da COVID-19.

Iniziative per i nostri consumatori

Software Jump Rope Challenge per Nintendo Switch

Al fine di incoraggiare l'esercizio fisico durante il periodo di lockdown, abbiamo pubblicato il software per Nintendo Switch *Jump Rope Challenge*, che consente ai giocatori di saltare la corda in casa usando i controller Joy-Con. Questo software è gratuito e dà pertanto la possibilità a molti dei nostri utenti di rimanere attivi. L'idea di sviluppare e offrire questo software è venuta direttamente ai nostri team di sviluppo, che desideravano dare un contributo durante il periodo di lavoro da casa. Dal giorno dell'uscita di *Jump Rope Challenge*, persone di tutto il mondo hanno saltato la corda circa 5,3 miliardi di volte (dato di giugno 2021).

Iniziative per i nostri partner di produzione

Durante l'anno fiscale 2020 la comunicazione con i nostri partner di produzione ha tenuto conto dell'impatto della pandemia da COVID-19. Oltre ad assicurarci, in remoto, dell'approvvigionamento responsabile dei minerali, ci siamo organizzati per effettuare verifiche con terze parti in remoto nella primavera del 2021, al posto delle consuete ispezioni in loco. Concentrandoci sulla riduzione del rischio di contagio, abbiamo stabilito ed effettuato controlli accurati e abbiamo aumentato le opportunità di comunicazione lavorando per comprendere le condizioni in loco.

Iniziative per i nostri dipendenti

Aiutare i dipendenti a sentirsi sicuri sul posto di lavoro

A fronte alla rapida diffusione della pandemia da COVID-19, Nintendo Co., Ltd (Giappone) ha istituito il Disaster Response Commitee (Comitato di risposta alle calamità), con a capo il Presidente, il cui fine è l'ideazione di provvedimenti da implementare nel caso di infezione del personale interno o esterno all'azienda e di piani d'azione in supporto alle attività commerciali e alla sicurezza degli impiegati. Con la diffusione del COVID-19, presso tutte le nostre sedi sono stati implementati dei sistemi per consentire il lavoro da casa, in aggiunta a misure atte a prevenire l'infezione sul posto di lavoro, consentendo così ai nostri dipendenti di lavorare in tutta tranquillità. Qui di seguito sono illustrate alcune iniziative specifiche relative anche alla situazione al di fuori del Giappone.

Iniziative per i dipendenti di ciascuna regione

Nintendo Co., Ltd. (Giappone)

- Orario di lavoro ridotto o reso flessibile per i dipendenti che si recano in ufficio per consentire loro di gestire con maggiore libertà il viaggio verso il posto di lavoro.
- Distribuzione di mascherine ai dipendenti e installazione di separatori negli uffici e nelle zone mensa per prevenire la trasmissione del virus.
- Indennità ai dipendenti per consentire loro l'acquisto di materiale necessario per il lavoro da casa ecc.
- Permessi speciali per i dipendenti con figli durante i periodi di chiusura delle scuole.

Nintendo of America

- Collaborazione con le compagnie assicurative mediche e con il centro medico in loco per fornire assistenza virtuale.
- Comunicazioni agli impiegati riguardo la consulenza virtuale fornita e risorse online per incentivare comportamenti sani e corretti.
- Programmi di sostegno, ad esempio per la cura dei bambini o per l'esercizio fisico individuale online.
- Elaborazione di nuovi protocolli di sicurezza per assicurare un ambiente di lavoro sicuro per i dipendenti in loco.
- Orario di lavoro flessibile e periodi di vacanza aggiuntivi per venire incontro alle esigenze dei dipendenti che devono occuparsi della cura dei bambini o di altri famigliari.
- Aiuti economici per il lavoro in remoto e da casa.
- Retribuzione e benefit equivalenti al normale compenso per quei dipendenti residenti in regioni in cui, a causa del lockdown, era impossibile svolgere l'attività lavorativa.

Nintendo of Europe

- Pause caffè virtuali per incoraggiare la comunicazione fra gli impiegati.
- Pranzi virtuali dei manager durante le pause per discutere di questioni collegate al lavoro da casa e alla pandemia.
- Sedute di orientamento virtuali per i nuovi dipendenti.
- Regali di bentornato che includevano mascherine al rientro in ufficio.
- Hotline di supporto per la salute mentale, disponibile per tutti i dipendenti, con la possibilità di parlare con esperti nel settore.

Nintendo Australia

- Implementazione di un programma di sicurezza anti COVID (misurazione della temperatura corporea per tutti i dipendenti che si recano in ufficio, installazione di postazioni con disinfettante, misure di prevenzione del contagio nelle aree mensa ecc.)
- Informazioni e consigli periodici su argomenti quali la realizzazione di mascherine, la salute mentale, l'equilibrio fra vita professionale e vita privata, il fitness e altro ancora.
- Pacco regalo per tutti i dipendenti nel giorno dedicato alla consapevolezza della salute mentale ("R U OK? Day").
- Pacco dono di bentornato per tutti gli impiegati, contenente oggetti come mascherine.

Portare sorrisi sui volti dei nostri utenti

Il nostro obiettivo è sorprendere continuamente e offrire esperienze uniche grazie allo sviluppo di nuove forme di intrattenimento.

Grazie a Nintendo Switch e al suo approccio hardware-software integrato puntiamo a offrire prodotti e servizi originali con cui chiunque possa divertirsi. Il tempo e le energie che i nostri utenti hanno speso giocando hanno dato vita a Mario e ai personaggi che rappresenta, conosciuti da persone di generazioni diverse. Sono i nostri utenti ad aver infuso vita al marchio Nintendo e ciò ha un valore inestimabile per noi. Sviluppiamo gran parte dei nostri prodotti con l'obiettivo di intrattenere l'intera famiglia e gli amici. Per consentire alle famiglie di giocare in tutta tranquillità, con il Filtro famiglia per Nintendo Switch forniamo ai genitori un metodo per monitorare l'attività di gioco dei bambini. E sono proprio questi sforzi, compresi quelli nell'ambito del servizio offerto, che ci consentono di far sorridere ogni giorno i nostri utenti.

Supervisione da parte di genitori e tutori legali

Per Nintendo Switch abbiamo implementato una funzione (Filtro famiglia) che consente ai genitori o ai tutori legali, tramite una serie di opzioni, di impostare delle restrizioni sui software in base alla classificazione per età del paese specifico e delle restrizioni per la comunicazione con altri utenti.

Nintendo Co., Ltd. (Giappone)

Promozione dell'uso del Filtro famiglia per Nintendo Switch in diversi modi

Nintendo Co., Ltd (Giappone) promuove iniziative volte a incentivare l'uso del Filtro famiglia per Nintendo Switch. Ad esempio, nel corso di un forum della gioventù svoltosi a Kyoto, il cui obiettivo era quello di migliorare la conoscenza di Internet, abbiamo incoraggiato l'uso delle funzioni di controllo parentale dei nostri prodotti per tutelare i bambini. Nell'ambito del forum abbiamo altresì partecipato a tavole rotonde insieme a studenti della scuola media inferiore e superiore e a rappresentanti del corpo di polizia della prefettura di Kyoto, nelle quali si è discusso delle modalità di utilizzo sicuro di Internet da parte dei giovani. Il Filtro famiglia per Nintendo Switch è stato recentemente inserito all'interno di un volantino intitolato "Quattro cose importanti che i genitori dovrebbero sapere" creato dall'Ufficio di Gabinetto del governo giapponese con lo scopo di tutelare i giovani. Il nostro Filtro famiglia viene inoltre presentato regolarmente sull'account Twitter ufficiale di Nintendo, tramite il quale vengono diffuse informazioni per gli utenti. Sul nostro sito ufficiale giapponese è apparsa una serie di fumetti dedicati al tema della sicurezza di Nintendo Switch allo scopo di rendere queste funzioni più facilmente comprensibili e accessibili a tutti.

NINTENDO
みまもりSWITCH™

Nintendo of Europe GmbH (Regno Unito)

Continua la collaborazione con Starlight

Continua la collaborazione con la Starlight Children's Foundation, un'organizzazione che si dedica a sostenere bambini gravemente malati.

Nel 2020 abbiamo realizzato lo "Starlight Gaming Bundle" (Pacchetto di gioco Starlight), che include una console Nintendo Switch, un Nintendo 3DS e due giochi. Si tratta di prodotti "ricondizionati"*. A oggi abbiamo consegnato oltre 300 pacchetti a ospedali per aiutare ad arricchire la vita quotidiana dei bambini e cercare di alleggerire la loro permanenza in ospedale. In un'indagine svolta dagli operatori sanitari degli ospedali che hanno ricevuto le donazioni, oltre l'80% degli intervistati ha confermato che lo Starlight Gaming Bundle ha contribuito a ridurre l'ansia dei bambini. Ad oggi, circa 25 mila bambini hanno giocato con lo Starlight Gaming Bundle.

* I prodotti ricondizionati sono prodotti rimessi a nuovo e riutilizzati per favorire l'uso circolare ed efficiente delle risorse.

Portare sorrisi sui volti dei nostri partner di produzione

Condotta a maggio 2019

Promuovere le attività di CSR lungo tutta la catena di produzione è un modo per sensibilizzare i nostri fornitori e i lavoratori presso i nostri siti di produzione. Ciò porta a un miglioramento delle condizioni lavorative e, di conseguenza, fa nascere un sorriso sui volti di chi lavora nella catena di produzione. Riteniamo che questo non solo aumenti il tasso di dipendenti che scelgono di rimanere con noi e la loro produttività, ma consenta di realizzare stabilmente prodotti interessanti e di alta qualità e, in ultima analisi, di portare un sorriso sul volto di tutti coloro con cui interagiamo, a cominciare dai nostri utenti. Per questo continuiamo a lavorare insieme ai nostri partner di produzione, concentrandoci sulla comunicazione e sulla comprensione reciproca, per la promozione delle attività di CSR.

Linee guida per il CSR nell'approvvigionamento

Per attuare la nostra responsabilità sociale lungo l'intera catena di produzione e fare in modo che venga rispettata, dal 2011 Nintendo distribuisce delle linee guida CSR a tutti i partner di produzione, che sono tenuti ad adeguarvisi. Queste linee guida includono interventi di consulenti esterni, nonché norme standard RBA* e il nostro obiettivo è quello di rispettare in pieno tutti i punti elencati. In aggiunta alle versioni in giapponese e in inglese, ne abbiamo creata una anche in cinese, in modo tale che sempre più persone abbiano accesso a queste linee guida nella propria lingua madre.

* RBA (Responsible Business Alliance)
Organizzazione che promuove la creazione di un ambiente di lavoro sicuro, il trattamento rispettoso e dignitoso dei lavoratori e miglioramenti della sostenibilità nell'industria elettronica.

Verifica dello stato del CSR tramite resoconti

Per verificare lo stato della promozione del CSR presso i nostri partner di produzione, Nintendo richiede a tutti i fornitori di primo livello di inviare un rapporto scritto annuale, allegato al loro resoconto operativo. Questo rapporto deve includere un rendiconto relativo alle condizioni effettive di ogni singolo stabilimento di primo livello, grazie al quale possiamo tenerci aggiornati sullo stato del CSR in ciascuno di essi.

In caso di dubbi riguardo a uno o più rapporti ricevuti, valutiamo l'opportunità di effettuare ulteriori questionari scritti o verifiche in loco da parte di terze parti. Nell'anno fiscale 2020 abbiamo revisionato il nostro questionario per consentirci di raccogliere informazioni più complete riguardo ai lavoratori presso i siti di produzione dei nostri partner.

Verifica delle condizioni attraverso attività come le visite in loco

A partire dal 2008, rappresentanti della divisione responsabile per l'attuazione del CSR effettuano dei sopralluoghi negli stabilimenti dei partner di produzione, selezionati dopo aver valutato le risposte ai nostri questionari scritti, l'importanza nel business aziendale e gli eventuali cambiamenti delle condizioni. Oltre alle ispezioni in loco, portiamo avanti anche verifiche con terze parti, volte a implementare il CSR in assoluta trasparenza. In considerazione dell'impatto del COVID-19, nell'anno fiscale 2020 ci siamo organizzati per effettuare verifiche con terze parti da remoto al posto di visite dirette in loco. Queste verifiche sono state effettuate nella primavera del 2021 e ci hanno consentito di accertare le effettive condizioni locali.

Follow-up per migliorare

Per assicurarci che i nostri partner di produzione abbiano risposto in modo adeguato ai rischi identificati attraverso i rapporti scritti e le visite in loco, seguiamo degli standard di azione appositi, basati sulle linee guida CSR di Nintendo relative alla catena di produzione.

Crediamo che sia importante che i nostri fornitori rinnovino periodicamente la loro consapevolezza della strategia di Nintendo in merito al CSR attraverso queste attività supplementari. Crediamo inoltre che avere fornitori pienamente consci del CSR e pronti a migliorarsi sia essenziale per portare sorrisi sui volti di chi lavora nella catena di produzione.

Coordinamento nel gruppo di lavoro per il CSR nell'approvvigionamento

Nintendo ha costituito un gruppo di lavoro per il CSR nell'approvvigionamento il cui scopo è condividere a livello globale le informazioni relative alle attività di CSR nella catena di produzione in ciascun paese. Di questo gruppo di lavoro fanno parte rappresentanti di Nintendo di tutto il mondo che, oltre a condividere i dati relativi all'implementazione del CSR nel proprio paese, discutono di nuove eventuali iniziative da portare avanti insieme.

Portare sorrisi sui volti dei nostri dipendenti

Nintendo impiega persone dalle caratteristiche e dai talenti più disparati che, insieme, si impegnano per portare un sorriso sul volto delle persone con cui interagiscono. In quanto organizzazione internazionale, oltre a divulgare un'adeguata consapevolezza dei diritti umani, è importante per noi promuovere la creazione di sistemi e iniziative adatti alla realtà specifica di ciascun paese o regione, in modo tale da creare un ambiente lavorativo che supporti e incoraggi i nostri dipendenti, che sono la forza alla base della competitività di Nintendo.

Tutela della salute e creazione di un ambiente di lavoro confortevole

Nintendo of America Inc.

Benessere dei dipendenti

All'inizio della pandemia, Nintendo of America è riuscita a trasformare in offerte virtuali gran parte dei servizi di salute e benessere offerti in loco fino a quel momento. I dipendenti vengono tenuti aggiornati tramite articoli che appaiono sui siti web interni, tramite e-mail e materiale informativo inviato a casa. Tutti gli impiegati possono prendere parte a sessioni di consulenza offerte mediante il nostro Employee Assistant Program (Programma di assistenza degli impiegati). I dipendenti con un'assicurazione sanitaria offerta dall'azienda possono inoltre usufruire di consulti virtuali e consulti di salute mentale tramite il nostro centro di salute e benessere CareATC, che include assistenza primaria, prescrizione di medicinali, terapie fisiche, consulenze e coaching. Questi servizi sono in gran parte gratuiti oppure richiedono che il paziente corrisponda una quota minima.

Per consentire ai nostri dipendenti di rimanere attivi e impegnati durante i lunghi peridi di lavoro da casa, lo staff del nostro centro fitness EXOS ha offerto una grande varietà di attività virtuali, come sessioni di esercizi live, ad esempio yoga e meditazione, e ha messo a disposizione video registrati utilizzabili su richiesta. Abbiamo implementato anche webinar educativi e sfide sportive, tutte attività ispirate ai quattro pilastri della metodologia EXOS: pensiero, nutrizione, movimento e recupero.

La collaborazione tra CareATC, EXOS e i nostri Employee Resource Groups* ha reso possibile la creazione di gruppi di supporto interni e lo svolgimento di corsi di cucina sana tenuti da un nutrizionista.

* Employee Resource Groups (ERG) – Sono gruppi di mutuo aiuto per incoraggiare la comprensione fra dipendenti e la loro motivazione: gli impiegati hanno la possibilità di incontrarsi e di creare gruppi in base alle proprie caratteristiche, esperienze e interessi comuni.

Nintendo of Europe GmbH (Germania)

Una nuova iniziativa dei dipendenti per migliorare l'esperienza lavorativa

Nintendo FIT è un'iniziativa nata presso Nintendo of Europe (Germania) promossa dai dipendenti per i dipendenti, il cui scopo è incentivare la salute e il rendimento, alleviare lo stress e aumentare la soddisfazione degli impiegati. L'iniziativa è stata inaugurata nel gennaio del 2021 da impiegati di diversi dipartimenti che si sono offerti di partecipare. Il nostro lavoro si basa sui princìpi dell'interconnessione con i sistemi interni esistenti, la nostra filosofia, la partecipazione e le pari opportunità. Ispirandoci a tali ideali, ci siamo dedicati allo sviluppo di strategie e attività che possano accrescere la motivazione lavorativa, prevenire le malattie legate al lavoro, ridurre l'assenteismo, sviluppare il senso di appartenenza all'azienda e migliorare l'atmosfera sul posto di lavoro. Dopo un'attenta analisi dei bisogni, abbiamo identificato alcuni temi ed elaborato delle soluzioni che fossero applicabili a dipendenti con diversi interessi, di sesso ed età diversi e con bisogni speciali. Nintendo of Europe intende continuare a sostenere i propri dipendenti integrando il programma Nintendo FIT nella gestione interna dell'azienda. Le prime iniziative includono la sensibilizzazione riguardo al COVID-19 tramite la nostra nintranet e le newsletter, informazioni dirette ai dipendenti su come evitare e ridurre lo stress tramite l'attività fisica, esercizi mentali come la meditazione e un'alimentazione bilanciata. Stiamo inoltre considerando la possibilità di interventi sui più svariati argomenti inerenti la salute e di corsi online di supporto da parte di un istruttore esterno.

Nintendo of Europe GmbH (Germania)

Un nuovo ufficio per il benessere dei dipendenti, la funzionalità e l'ambiente

La sede centrale europea di Nintendo of Europe GmbH (Germania) si è recentemente trasferita in un nuovo edificio all'interno della città di Francoforte. I cardini su cui si è mosso il trasloco sono stati la partecipazione dei dipendenti, la funzionalità, la modernità e la tutela dell'ambiente. Per realizzare tutto ciò sono stati costituiti dei comitati interdisciplinari. Ad esempio, il comitato per l'arredamento degli interni ha deciso i materiali e il mobilio da utilizzare, mentre il comitato per i media si è occupato della progettazione delle sale riunioni dal punto di vista multimediale per consentire un utilizzo efficiente dei sistemi, ad esempio quello della videoconferenza. Abbiamo creato una casella di posta e-mail per dare ai dipendenti l'opportunità di partecipare attivamente con commenti, suggerimenti e domande, e abbiamo cercato di tenerli informati sullo stato dei lavori tramite post in un canale intranet specifico. Il nuovo ufficio è stato progettato in modo da ottenere la certificazione DGNB* e utilizza materiali sostenibili dal punto di vista ambientale, come ad esempio moquette realizzata con reti da pesca riciclate.

Altre caratteristiche della nuova sede centrale di Nintendo of Europe sono:

- Campo da calcio, tavolo da tennis da tavola e campo multifunzionale per pallavolo, pallacanestro e altri sport.
- Stanze per genitori e bambini attrezzate con giocattoli, libri e sedie, nelle quali le mamme possono riposarsi o allattare, consentendo ai dipendenti di lavorare e di prendersi cura dei propri figli.
- Giardino e terrazza con Wi-Fi.
- Stanza fitness.
- WC unisex su tutti i piani.
- Sistema di riscaldamento e aria condizionata all'avanguardia e a basso consumo energetico.
- Pannelli di protezione solare migliorati all'esterno dell'edificio e finestre apribili.
- Nuovi mobili ergonomici, incluse scrivanie regolabili in altezza.

* DGNB – Deutsche Gesellschaft für Nachhaltiges Bauen (società tedesca per l'edilizia sostenibile) è un sistema in base al quale vengono valutati gli edifici. Oltre a considerare la riduzione dell'impatto ambientale, esso tiene conto anche di aspetti come l'economicità e il mantenimento del valore, fattori socio-culturali e funzionali come il confort e il design universale e altri aspetti relativi alla sostenibilità.

Nintendo Australia Pty Limited

Miglioramento dell'ambiente lavorativo tramite la ristrutturazione degli uffici

Fra l'aprile e il settembre del 2020 Nintendo Australia è stata impegnata nella ristrutturazione degli uffici della sede centrale di Melbourne. Alla base di questa iniziativa ci sono l'attenzione per la salute e il benessere dei dipendenti, l'accessibilità e i fattori ambientali. Le modifiche apportate al design delle aree adibite ad ufficio ci hanno consentito di creare un ambiente lavorativo più confortevole per i dipendenti. La ristrutturazione comprende nuovo mobilio, più spazi aperti e una disposizione dei posti a sedere all'insegna della comodità. Abbiamo abbellito gli ambienti con piante verdi che rendono gli uffici più accoglienti, contribuendo così al benessere dei dipendenti. Uno dei fattori chiave di cui si è tenuto conto nella ristrutturazione è l'accessibilità: ora l'edificio è dotato di un ascensore e di un servizio per l'accesso facilitato dei disabili in modo da consentire ai dipendenti e ai visitatori di accedere all'edificio con facilità.

Allo scopo di ridurre l'impatto ambientale all'interno dell'edificio, abbiamo installato degli schermi solari nella parte esterna delle finestre, che migliorano l'efficienza dei sistemi di riscaldamento e di raffreddamento, nonché un sistema di illuminazione che si disattiva quando un'area non è occupata, che ha contribuito ad aumentare le prestazioni ambientali dell'ufficio.

Con il ritorno dei nostri impiegati in ufficio dopo un anno, il 2020, quasi interamente trascorso in lockdown in seguito alla pandemia da COVID-19, non vediamo l'ora di dare il benvenuto al nostro staff in un ambiente rinnovato e accogliente.

Un luogo di lavoro che supporti la diversità

Nintendo Co., Ltd. (Giappone)

Sistema di partnership

Noi di Nintendo Co., Ltd. (Giappone) desideriamo creare un ambiente lavorativo che sostenga e incoraggi ciascuno dei nostri dipendenti.

Nel marzo del 2021 abbiamo introdotto il Partnership System, un'iniziativa basata su questa filosofia. Questo sistema assicura ai dipendenti che convivono con un partner dello stesso sesso di usufruire degli stessi vantaggi degli impiegati sposati con persone di sesso opposto. Abbiamo inoltre stabilito che le unioni di fatto verranno considerate alla pari del matrimonio legale. Il codice di condotta degli impiegati in Giappone prevede che "non bisogna discriminare in base alla razza, l'etnia, la nazionalità, l'ideologia, la religione, il credo, le origini, la condizione sociale, la classe, l'occupazione, il genere, l'età, la disabilità, l'orientamento sessuale o l'identità di genere" e proibisce qualsiasi forma di discriminazione. Con l'implementazione del sistema di partnership abbiamo colto l'occasione per aggiornare le nostre regole interne riguardo le molestie e abbiamo vietato esplicitamente qualsiasi commento discriminatorio basato sull'orientamento sessuale o l'identità di genere nonché la rivelazione dell'orientamento sessuale di qualcuno contro la sua volontà.

Allo stesso tempo il nostro Presidente si è rivolto ai dipendenti con un messaggio sul tema dell'identità di genere pubblicato sulla rete intranet dell'azienda, allo scopo di sensibilizzare sull'argomento. In questo messaggio il Presidente ha spiegato che anche discorsi e azioni non intenzionalmente offensivi possono causare grande sofferenza e ha chiesto comprensione e supporto per la creazione di un ambiente in cui ciascuno possa lavorare con serenità.

Continueremo a migliorare i nostri sistemi aziendali e a offrire formazione in modo che ciascuno dei nostri dipendenti possa realizzare appieno i propri talenti grazie alla propria diversità.

Nintendo of America Inc.

Promuovere la crescita dei dipendenti e incoraggiare diversità, equità e inclusione

Nel corso della pandemia, Nintendo of America ha offerto ai propri dipendenti diverse opportunità di apprendimento virtuale e di coinvolgimento. Abbiamo messo loro a disposizione una piattaforma didattica online ad uso individuale, sulla quale gli impiegati hanno potuto accedere a corsi video tenuti da esperti del settore su temi relativi a software, creatività e business. Continuiamo inoltre a proporre risorse su Diversità, Equità e Inclusione (DE&I), come il corso virtuale "Superare i pregiudizi quotidiani", che aiuta a identificare i pregiudizi inconsci e a stanarli nella vita quotidiana.

Nel 2020 abbiamo organizzato una serie di tavole rotonde in cui i partecipanti hanno potuto condividere le proprie esperienze e ascoltare una grande varietà di vicende personali e professionali altrui. Hanno potuto analizzare gli eventi da diversi punti di vista e discutere tra loro in modo da approfondire la propria consapevolezza della diversità delle esperienze personali, imparando ad apprezzare il vissuto degli altri.

Gli impiegati sono anche stati invitati a partecipare a dei programmi di apprendimento su come impegnarsi attivamente per eliminare il razzismo in tutte le sue forme. Le centinaia di dipendenti di Nintendo of America che hanno partecipato si sono impegnate a sforzarsi in questo senso nella loro vita quotidiana.

Nintendo of America Inc.

Iniziative per promuovere la diversità attraverso i gruppi (Employee Resource Groups)

In Nintendo of America sono sorti dei gruppi chiamati ERG (Employee Resource Groups), iniziative volte a incoraggiare la comprensione reciproca e a incrementare la motivazione e che prevedono la formazione di gruppi d'incontro per i dipendenti in base alle proprie caratteristiche, esperienze e interessi. Tali gruppi danno vita ad attività che promuovono la diversità, l'equità e l'inclusione. Il gruppo "Black @ Nintendo Dialogue (B@ND)" opera per sostenere l'inclusione tramite la sensibilizzazione, l'impegno dei dipendenti e l'acquisizione di talenti. B@ND valuta e crea diverse opportunità, per Nintendo of America e i suoi dipendenti, di coinvolgimento su base volontaria con la comunità afroamericana e fa conoscere le attività dell'azienda riguardo a Diversità, Equità e Inclusione (DE&I). Il gruppo offre inoltre opportunità e piattaforme affinché i dipendenti possano avere un dialogo aperto riguardo agli eventi e agli argomenti di DE&I.

Per favorire l'acquisizione di talenti "diversi", B@ND partecipa a eventi di reclutamento di personale, come la conferenza e la fiera annuali dell'associazione nazionale di gestione aziendale della comunità afroamericana (NBMBAA) e la conferenza degli sviluppatori di videogiochi afroamericani, in modo da facilitare i contatti con candidati di diverse origini.

Un altro dei nostri gruppi ERG, il Nintendo Women and Allies, supporta i dipendenti di sesso femminile per appoggiare e facilitare le opportunità di carriera per le donne. L'attività di questo gruppo include presentazioni da parte di donne in posizioni manageriali, la comunicazione fra i diversi dipartimenti per promuovere la leadership, lo sviluppo delle abilità comunicative e i contatti.

Nel gennaio del 2020, il gruppo Nintendo Women and Allies ho ospitato un evento intitolato "Coltivare l'eccellenza comunicativa", il cui obiettivo è stato quello di insegnare migliori tecniche di comunicazione, ad esempio l'uso del linguaggio del corpo, e di insegnare a parlare in termini positivi di sé stessi, per diventare più sicuri di sé e sentirsi a proprio agio sul posto di lavoro. Nel 2020, a causa della pandemia e delle direttive che imponevano il lavoro da casa, Nintendo Women and Allies ha puntato su proposte virtuali, affrontando argomenti come la leadership, la cultura del lavoro e le modalità di gestione dell'isolamento sociale. Ha inoltre ospitato diversi eventi virtuali, ad esempio una tavola rotonda intitolata "Definire il successo in un'epoca di cambiamenti" e un evento per Girls Make Games*, in cui i dipendenti di Nintendo of America hanno dialogato con ragazze fra gli 8 e i 14 anni su come identificare e sfruttare i loro punti di forza .

* Girls Make Games
È un'organizzazione fondata nel 2014 che offre campi estivi, workshop e incontri con sviluppatori allo scopo di sostenere le ragazze nella scelta di intraprendere una carriera nell'industria videoludica.

Iniziative ambientali

In risposta alle aspettative della società e per garantire un ambiente migliore alle generazioni future, Nintendo non solo pone attenzione nella progettazione degli spazi dei propri uffici, ma si impegna in una serie di iniziative atte a ridurre l'impatto ambientale dei prodotti. Tali iniziative riguardano tutte le fasi del processo produttivo e della commercializzazione, dalla progettazione alle riparazioni post vendita, fino al riciclaggio.

Progettazione — Approvvigionamento e produzione — Trasporto e vendita — Riparazioni e supporto clienti — Riciclaggio

Design

Dopo l'uscita di Nintendo Switch, abbiamo continuato a impegnarci nel miglioramento dell'efficienza energetica della console. Il risultato è stata l'estensione della durata della vita della batteria nel modello attuale, uscito nel 2019.

La console Nintendo Switch Lite, uscita dopo quella data, utilizza lo stesso meccanismo di risparmio energetico del modello attuale di Nintendo Switch.

Oltre a ciò, i nostri sforzi sono diretti a un uso congruo delle risorse, evitando gli sprechi. Al fine di preservare le risorse e accrescere la riciclabilità, abbiamo condotto le seguenti iniziative:

- Riduzione dei materiali compositi* nella progettazione dei nostri prodotti
- Disassemblaggio facilitato
- Etichettatura dei diversi materiali che costituiscono i prodotti per facilitare il riciclo dopo il disassemblaggio
- Utilizzo di materiali che consentano la conservazione delle risorse
- Iniziative per la riduzione dell'impatto ambientale al momento dello smaltimento

* I materiali compositi come "carta + alluminio" o "carta + plastica" sono in genere più difficili da riciclare.

Durata della batteria

Modello originale di Nintendo Switch
Da 2,5 a 6,5 ore circa

Modello attuale di Nintendo Switch
Da 4,5 a 9 ore circa

Nintendo Switch Lite
Da 3 a 7 ore circa

Nota 1: La durata della batteria può variare in base al software utilizzato.
Nota 2: Questi dati sono delle stime. La durata può essere inferiore a seconda delle condizioni di utilizzo.

Trasporto e vendite

Nintendo of Europe si impegna in modo proattivo nella riduzione delle emissioni di C02 nel trasporto dei prodotti incentivando il trasferimento modale e altre iniziative. Ad esempio ci serviamo principalmente del trasporto ferroviario per le merci in arrivo ai nostri centri di distribuzione dai porti europei. Per la merce in partenza dai centri di distribuzione per i rivenditori, cerchiamo di assicurarci che i mezzi di trasporto siano sempre completamente carichi in modo da mantenere basso il numero delle singole spedizioni. In ciò ci sono d'ausilio i nostri sistemi informatici, grazie ai quali gli ordini possono essere consolidati in un'unica spedizione, ove possibile, tenendo conto delle date di consegna richiese dai diversi rivenditori.

Riparazioni e supporto

Nintendo Co., Ltd. (Giappone) si serve del Centro Servizi Nintendo come punto di contatto per le riparazioni e per la vendita dei componenti.

Per consentire ai nostri utenti di mantenere le proprie console in buone condizioni e poterle usare per molto tempo, abbiamo utilizzato i dati relativi alle riparazioni per creare sul nostro sito di supporto una pagina, solo in giapponese, con elencate le azioni che potrebbero danneggiare la console e che gli utenti possono consultare. Siamo convinti che sia importante che i nostri utenti tengano ai nostri prodotti e facciano di tutto per poterli utilizzare per un lungo periodo di tempo. Ciò è importante anche per l'ambiente ed è per questo motivo che in tutti i paesi e regioni abbiamo dei centri che si occupano di riparare i nostri prodotti quando possibile.

Cerchiamo inoltre di migliorare continuamente i nostri siti di supporto e di fornire attivamente informazioni utili ai nostri utenti.

Riciclaggio

Nintendo of America offre agli utenti negli Stati Uniti e in Canada la possibilità di riciclaggio di tutti i prodotti videoludici (non solo quelli Nintendo) tramite il programma di restituzione "Take Back".

Grazie a questo programma, gli utenti possono inviare a Nintendo of America qualsiasi prodotto videoludico. Nintendo non solo invia le istruzioni su come spedire i prodotti, ma si fa carico delle spese di spedizione e si occupa del riciclaggio responsabile (certificazione R2*). Su richiesta possiamo anche fornire all'utente un imballaggio completamente riciclabile. I nostri partner di riciclaggio sono tenuti per contratto ad avere la certificazione R2 e ad assicurare che i materiali siano trattati in modo corretto e sicuro.

* R2
"Responsible Recycling" (riciclaggio responsabile) è uno standard per il riciclaggio di materiale elettronico che si è diffuso in Nordamerica e in Sudamerica. Il nome ufficiale è: Responsible Recycling ("R2") Practices for Use in Accredited Certification Programs for Electronics Recyclers (Pratiche per l'utilizzo di programmi di certificazione accreditati per il riciclo dei componenti elettronici).